LENDAS MEHIN[1]

Th. Pompeu Sobrinho

Não resta duvida sobre que as lendas dos povos de civilização incipiente encontram abundante fonte de bom material construtivo nos sonhos das pessoas mais representativas das tribus (2). Mas, do mesmo modo que os sonhos, as lendas arquitectam parte consideravel do seu conteúdo manifesto com elementos colhidos na vida normal, no trato diuturno das atividades domesticas, venatorias, sexuais, etc.

Por este lado, elas constituem um excelente manancial de informações etnograficas correspondente á época de sua formação.

Podemos dizer, pelo menos em relação aos selvagens, que as suas lendas são verdadeiros sonhos por isto que encerram, mais ou menos disfarçadamente, os grandes desejos coletivos da tribu. No amago da sua contextura aninham-se as aspirações mais

---

(1)—Os indios Mehin que vivem atualmente no sertão do Maranhão, bacia do rio Corda, têm sido objeto de varios estudos publicados nesta revista e em livro por parte do Autor. Ver tomo XLV, e «Merrime, Indios Canellas, Ethnographia, Grammatica e Vocabulario», 1930, typog. Gadelha, Fortaleza.

(2)—Os conhecimentos mais ou menos nitidos das relações entre os dois complexos fenomenos—sonhos e lendas—são já bastante velhos. Hobbes foi quem primeiro considerou o assunto de maneira regular e positiva, mas devemos a Laistner (Das Rätsel der Sphinx, 1889, vol. I) os primeiros estudos serios sobre a influencia dos sonhos na evolução das criações mitologicas e cujas ideas, sobre a origem dos pesadelos, parecem inspiradas nos trabalhos de J. Boerner (1855).

subtis, as vontades mais veementes, os desejos recalcados por fôrça das conveniencias sociais do grupo ou os desejos que na vida ordinaria se não podem realizar por impossibilidade material, as tendencias inconcientes e os temores inconfessaveis.

Elas, porém, ainda como os sonhos, embora imaginativamente, realizam plenamente estas aspirações e nisto é que está o segredo intimo da sua conservação através de gerações sem conta.

Os fatos cristalizados na estrutura de tais criações como que vibram, sintonizando com os que os selvagens constroem com a sua fertil e labil imaginação. Nisto reside o prazer com que são repetidas e a satisfação com que são ouvidas, maugrado a aparencia de absurdo e de extravagancia proprios de muitos dos seus episodios.

O selvagem está sujeito a numerosas e importantes restrições de ordem social, rigorosamente mantidas polo fenomeno já relativamente bem estudado do *tabú*. São proibições ou interdições de atos que se consideram contrarios aos interesses sociais. Mas, como em geral estes atos desfavorecem a liberdade pessoal, dão lugar a uma atitude ambivalente.

A proibição imposta pelo tabú naturalmente, em muitos casos, constitue a origem de desejos que são recalcados para os mais profundos escaninhos do inconciente. Representa aspirações imperceptiveis que, vez por outra, se manifestam, mais ou menos disfarçadamente, nos sonhos e nas lendas, onde imaginativamente acham plena ou fugaz concretização.

E' a maneira como a natureza age para dar satisfação ao individuo sem prejudicar a ordem social.

Compreende-se então a enorme importancia dos sonhos e das lendas na vida dos povos que vencem as primeiras etapas da civilização.

Mas, tambem muitos sonhos bem como certos episodios de lendas são realizações de desejos não reprimidos, ou de simples desejos banais não realizados, tal como nas criações oniricas das crianças. Isto, igualmente ocorre algumas vezes entre os adultos civilizados sob o imperio de estimulos somaticos, mas nunca com a frequencia, largueza e elasticidade que se observam naqueles.

A magia participa em parte do mesmo carater,

no fundo, representa desejos mais ou menos recalcados. Daí a razão por que muitas lendas estão refertas de processos magicos. Mesmo nas lendas que colhemos não é dificil, aqui e ali, depararmos ações magicas, ora homeopaticas, ora contagiosas, nas quais o poder das ideas assume elevado grau de eficiencia no dominio universal dos seres de toda a especie.

Por sua vez, a arte, que nada mais se nos afigura do que o esfôrço eficiente pela vitoria de um grande ideal, desponta iniludivel nas criações lendarias dos nossos indios. Cada uma delas pode ser considerada como verdadeiro esbôço de obra de arte. O valor estetico ressalta evidente, e excede o meio selvagem onde se formou, chegando até nós. Efetivamente, as lendas dos aborigenes causam-nos uma intima satisfação, como que nos saciam uma fome que vagamente sentiamos. Basta ponderar ligeiramente a respeito, para que se compreenda o fenomeno. Os grandes ideais selvagens muitas vezes coincidem com os dos civilizados; muitas das nossas mais secretas aspirações se ajustam ás suas, mais ou menos exatamente. E' por isto que, não obstante a tecnica imperfeita de representação da luta pelos seus supremos ideais, estas criações de arte rudimentar nos comovem frequentemente. Qual é a mãe civilizada que se não impressiona com a angustia do *Katuhit* (ver lenda VII) quando se lhe declara a necessidade de sacrificar o filho em beneficio dos altos interesses da tribu? Quem pode ser indiferente ás qualidades guerreiras de *Kenegumbã* (lendas I e II) quando luta para salvar o seu povo, que está sendo destruído pelo inimigo?

Em consequencia, temos que as lendas são susceptiveis de interpretação á semelhança dos sonhos, da magia, das obras de arte, das dansas, etc., pois que todas estas criações têm largos planos de contacto na satisfação mais ou menos completa de grandes desejos concientes e mais geralmente inconcientes e recalcados no fundo da nossa alma.

Não nos aventuramos a estas interpretações; apenas ajuntaremos algumas notas ilustrativas a proposito de cada lenda aqui transcrita. O trabalho de analise, tal como o compreendemos, exige um estudo longo e acurado, com farta documentação; opor-

tunamente será objeto de conveniente desenvolvimento.

I

Kenegumã e Hok.tí

Os mais velhos contam que antigamente apareceu na terra dos *mehin* enorme gavião. Era uma fera terrivel que se alimentava de carne humana e a devastação da sua aldeia já atingia a um ponto, que, de certo, em breve estaria extinta.

Pouca gente valida restava, os homens mais fortes e mais corajosos tinham sido devorados por *Hok.tí*, tal o nome do colossal rapineiro. Toda a atividade da aldeia havia passado para o escuro da noite e por isto mesmo se tornara incompleta, incomoda e dificil; os mantimentos já faltavam e o povo enfraquecia rapidamente.

Então um rapaz chamado *Kenegumã* e o seu irmão mais moço *Wai.itôme* resolvem salvar o resto dos *mehin* e preparam-se para matar *Hok.tí*.

Pediram a um velho tio que, com a sua mulher, os encerrassem num *kutôinhukuá* (3) bem fechado e confortavel, onde deviam ficar sem trabalhar, porém bem alimentados, com o fim de adquirirem robustez, fôrças e coragem suficientes para enfrentar a ave sinistra. Os tios fizeram a sua vontade; todos os dias a horas certas, os velhos lhes traziam os melhores alimentos que conseguiam obter. Um dia *Kenegumã*, por uma estreita abertura do seu abrigo, meteu o dedo e pediu a sua tia que o examinasse para avaliar da sua robustez.

A volha assim fez e declarou que era chegado o momento dos rapazes agirem.

---

(3)—*Kutôinnukuá* é um curioso abrigo na aldeia dos *mehin*, no qual se recolhem os rapazes que atingem a idade de casar. Aí eles são tratados pela comunidade e especialmente pelos parentes, que os alimentam e procuram dar o maior conforto possivel. Desta maneira, pensam estes selvagens, os jovens adquirem grande robustez e fortaleza de animo necessarias a quem de então em diante vai arcar com os pesados encargos de formar familia, tsto é, de dar novos elementos para a composição social da tribu.

Realmente, eles se sentiam fortes e cheios de animo para a empresa.

Pediram aos tios que construissem, no pé da serra, por baixo da grande arvore onde morava *Hok.tí*, uma casa muito forte. A' noite, enquanto o gavião dormia, os velhos levantaram a casa forte, um abrigo seguro, feito de madeira e palha.

Kenegumã pediu tambêm que o tio lhe fizesse uma grande e fortissima espada de pau. O tio fez a arma com capricho; o rapaz examinou-a e achou que era ainda fraca; pediu que fizesse outra mais grossa e mais pesada. O velho fez então uma espada enorme e muito grossa. *Kenegumã* ficou satisfeito, porque agora a arma estava proporcicnada ás suas fôrças.

Os rapazes entraram para o abrigo ao pé da serra e imediatamente *Kenegumã* rosolveu enfrentar *Hok.tí*, mas o perigo era ainda grande, pelo que se tornavam precisos extremo cuidado e astucia.

Combinaram assim o plano de agirem: *Wai.itôme* saía de casa para provocar a fera. O gavião ao vê-lo precipitava-se do olho do pau com o intuito de pegá-lo, mas, imediatamente, êle retornava a casa. Daí a pouco, quando o gavião voltasse para o alto da arvore, saía de novo; irado, o grande rapineiro investia com mais violencia, porém, logo o moço recolhia-se ao abrigo. Assim fez muitas vezes, excitando cada vez mais a grande ave.

Kenegumã espiava por uma fresta. Depois de algumas investidas, notou que *Hok.tí* começava a dar sinal de fadiga; logo mais, o gavião ficava no chão muito tempo—o bico e as asas abertos. Então *Kenegumã* disse: *Hok.tí* já está muito cansado, é tempo. Saíu inopinadamente do abrigo; arrojou-se com a sua grande espada de pau contra a fera e acutilou-a com tal impeto e violencia, que a prostrou morta.

Os dois irmãos, que haviam adquerido muita fôrça no *kutôinhukuá*, suspenderam o pesado cadaver numa grossa estaca e o levaram para a aldeia, já quasi deserta. Todos ficaram muito alegres, porque agora podiam sair com a luz do dia e trabalhar nas suas roças, caçar, pescar e fazer tudo o que outrora estavam habituados a fazer.

Quando despenaram o gavião, as penas que o

vento espargia no ar se transformavam em pequenas aves. E' esta a origem de todos os passaros.

II

Kenegumã e Kukói

Algum tempo depois das devastações de *Hok.tí*, já a aldeia dos *mehin* estava novamente muito povoada, apareceu pelos arredores uma grande ave noturna que, como aquele terrivel gavião, surpreendia e devorava os incautos habitantes.

Quando *Púd* (4) descia no ocaso e o tempo começava a escurecer, via-se, rondando a aldeia, a ave faminta e todos então eram obrigados a entrar nas suas casas; não havia mais festas nem era possivel o grande Conselho da tribu, bem como todas as cousas que se faziam á noite, fora de abrigo.

Kenegumã e o seu irmão *Wai.itôme* construiram então uma casa de palha muito forte em baixo da arvore onde dormia *Kukói.* Assim se chamava a fera notigava.

Concluído este abrigo, os rapazes nele se metem. Ao escurecer, *Kenegumã* disse ao irmão que saisse; *Kukói* veio sobre êle, mas, bem instruído, retorna á casa protetora. Esta manobra foi repetida varias vezes. Nas investidas furiosas, a ave terrivel e irritada roçava pelhas palhas do abrigo e não tardou a se acentuar uma perigosa brecha. *Kukói* não pousava no chão, pelo que se tornava muito difícil atingi-la com a grande espada de pau de que se armara *Kenegumã.* Este, porém, estudou um plano conveniente, aproveitando o rasgão aberto pela ave no abrigo, de sorte que, numa das investidas, conseguiu descarregar a sua pesada arma contra o pescoço de *Kukói*, fazendo-a rolar por terra decapitada.

Assim, pela segunda vez, *Kenegumã* pela sua co-

---

(4) — *Púd* é o sol. O conhecimento astronomico dos *mehin* é relativamente muito reduzido. A lua chamam *pudlêra*, a uma estrela qualquer *katsêra*, ao planeta Venus *katxêratí* (estrela grande), a uma outra estrela grande, que me não foi possivel identificar, chamam *kôikuákaprêkôt.ità*, as pleiades *krôtò*.

ragem e astucia conseguiu livrar de um terrivel e fatal inimigo a sua gente que, de certo, se não fôra êle, teria há muito tempo desaparecido.

III

Dzawô

Dzawô era um bom rapaz, estimado na aldeia, mas sofria de ulceras nos pés, e por isto não podia trabalhar. Sem mãe, ao pai cabiam todos encargos de angariar a subsistencia. Bem cêdo ia aquele para a roça e só voltava com o sol muito alto.

Um dia, quando o velho estava na roça, chegou uma rolinha e disse que o ia curar. Tirou palmas novas de burití, aqueceu e espremeu o sumo sobre as ulceras; espremeu, espremeu, até que saiu uma brasa .

A rolinha era um espirito que se encarnara na avezinha e as ulceras do rapaz estavam enfeitiçadas (5).

Quando o pai de *Dzawô* voltou da roça viu as pègadas da rolinha e perguntou :

—Quem andou aqui ?

—Ninguêm, responde o filho.

—Aqui ha rastros de rolinha, disse o velho.

—Não sei; tambêm eu já vi ! replicou o moço.

No dia seguinte, o velho ainda estava ausente quando chegou a rolinha, acompanhada de outra, que era a sua mulher. As duas fizeram o tratamento nos pés de *Dzawô* com muito cuidado e carinho e êle foi logo melhorando, e ficou em estado de poder andar.

A rolinha disse :

—Amanhã você vá pelo brejo á aldeia dos *megahon* (6).

Êle foi, desceu pelo brejo e lá muito adiante

(5)—Acreditavam os mehin em espiritos, especie de *genios* dos contos orientais, em feitiços e praticavam uma magia rudimentar.

(6)—*Megahon* é o nome generico que dão aos espiritos, almas ou genios.

encontrou um *megahon*, que o levou á aldeia dos espiritos.

Ali, viu muitas almas chorando, outras menos tristes e outras alegres. Algumas, logo que o perceberam, vieram tratar dos seus pés, que ficaram inteiramente curados.

Dzawô voltou para casa trazendo um jacú, um papagaio e um caligua, que os *megahon* mataram para êle. Como de bom coração, distribuíu parte dessa caça com uma sobrinha orfã e reservou boa porção para o seu pai.

Uma vez, de noite, *Dzawô* propinou narcotico ao velho e foi dormir. Mais tarde chegou a onça e pôs de vagarinho a pata sobre o seu peito afim de despertá-lo. Quando acordou, a onça disse :

—Pega-te ao meu rabo, que te vou levar á minha morada, para que a minha mulher te conheça.

Dzawô agarrou-se ao rabo da onça e esta saíu correndo e pulando por sobre os obstaculos do caminho, subiu uma serra alcantilada, desceu pela vertente oposta, galgou outra serra e aí pelo meio da ladeira chegou á sua furna.

A mulher da onça estava muito gravida, já em vesperas de parir. Tudo se achava preparado para o parto, sobretudo o fogo bem aceso, pois que a onça é o dono do fogo.

Dzawô ficou na residencia da onça e esta saíu para caçar; esperou de tocaia na vereda do mateiro (7) e quando, descuidado, o grande cervideo passou, saltou em cima. Matou e arrastou a enorme preza para a sua casa. Ela, a mulher e o hospede comeram apenas o figado. Terminada a refeição, pôs o corpo do mateiro sobre o lombo e disse a *Dzawô*:

—Pega-te ao meu rabo.

Saíu, andou, andou e foi ter á roça do velho. Aí, nos galhos de um frondoso jatobàzeiro, escondeu o cadaver do veado; depois levou o companheiro á aldeia e voltou para a sua toca na serra.

Dzawô ainda encontrou o pai dormindo por efeito do narcotico. Deu um certo jeito e acordou-o. Então disse :

---

(7)—*Mateiro* é o veado mateiro (Mazama americana).

—Meu pai dormiu muito !

O velho despertou, assou batata para o filho, pensando que êle ainda estava doente; só depois, com muita surpresa, foi que notou estar o rapaz já curado.

Então, imaginou que alguma cousa de extraordinario se passava ali. Realmento, algum tempo depois, descobriu num canto da casa muitos objetos e enfeites privativos de outras tribus. Chamou o filho e pediu explicacões, logo acrescentando que não queria que êle andasse pelas aldeias de tribus estranhas, pois poderia ser morto.

O rapaz explicou :

—Não me matam, ninguêm por lá me vê. Eu me viro em bichinho e entro nas casas, depois viro gavião, apanho estas cousas e volto.

O velho insistiu para que o filho não continuasse a fazer isto.

Dzawô, para convencer ao pai que não corria nenhum perigo, disse que ali mesmo ia transformar-se em ave. Foi para cima de um toro de pau e logo começou a criar penas; nasceu pena, nasceu pena, até que se transmudou inteiramente numa bela ave.

Não tardou que o pai, já muito velho, morresse.

Dzawô não desejando viver sozinho disse :

—Eu vou procurar mulher; não quero casar com gente da minha raça.

Virou ave e voou para muito longe, procurando aqui e ali com quem casar. Já muito distante, achou num grande ôco de pau a filha da arara. Chegou bem perto e falou assim :

—Eu venho de muito longe á procura de mulher para casar; você não tem marido ?

—Não, respondeu a filha da arara.

—Quer casar comigo ?

—Espere que meu pai chegue, disse a moça.

Quando o sol já ia muito baixo, chegou a arara velha e foi logo perguntando :

—Quem andou por aqui ?

A arara moça explicou que era uma pessoa chegada de muito longe e tinha vindo para ser o seu espôso. O pai concordou com o casamento e este foi imediatamente celebrado.

Após a ceremonia, voaram juntos os noivos á

procura de uma serra que ficasse perto da aldeia natal do mehin, pois *Dzawô* não queria viver afastado da sua gente.

Voaram, voaram e lá bem longe encontraram um pé de buritî sêco. Aí se arrancharam e fizeram um filho. Depois voaram, voaram, até que alcançaram uma serra perto da aldeia dos *mehin*; procuraram lugar conveniente, fizeram morada e aí passaram o resto da vida em boa harmonia.

IV

Têt.txuá e Pótxête

Têt.txuá convidou o seu cunhado *Pótxête* para uma caçada no *poône* (8).

Foram, botaram fogo no capinzal para juntar a caça e mais facilmente flecharem as seriemas.

Já era, porém, muito tarde, o incendio fizera um grande limpo e os caçadores não tinham conseguido flechar nenhum bicho. Certos de que nada mais poderiam fazer naquele dia, acenderam uma fogueira e resignaram-se a dormir com fome.

Um fez cama de palha ao lado do fogo e o outro no lado oposto fez tambêm o seu leito; deitaram-se. *Pótxête* disse que ia dormir porque estava cansado. Mais tarde, *Têt.txuá*, julgando que o companheiro dormia, meteu um pé no fogo e quando já estava carbonizado, chamou *Pótxête* dizendo :

—Acorde, venha, que estou pegando fogo.

O cunhado não atendeu, nem mesmo respondeu.

Então queimou o outro pé e gritou, dizendo que estava sendo devorado pelo fogo. *Pótxête* conservou-se calado.

Têt.txuá separou do seu corpo um dos pés carbonizados e jogou-o contra as folhas de um grande piquizeiro que havia ali perto. O projétil bateu na rama da arvore e caíu no solo, como se fosse uma fruta sazonada. Em voz alta disse :

—Venha apanhar piquís, que estão caindo.

Pótxête, que estava vendo tudo, não foi.

---

(8)—*Poône* é o agreste.

Têt.txuá apanhou um *tuãne* (9) que passava na ocasião por baixo do piquizeiro, tirou o casco e com êle raspou os ossos das canelas, que o fogo havia completamente descarnado. Raspou até que as extremidades se tornaram em pontas muito aguçadas. Quando acabou, saltou inopinadamente sobre *Pótxête* para o matar cravando as pontas de ossos no seu corpo. Mas este se conservava alerta, pulou de lado, desviando-se do bote.

Percebendo, porém, o perigo a que se achava exposto, virou-se em *krôpwtí* (10) e entrou no ôco de um pau.

Têt.txuá fez fogo no buraco para sufocar o *krôpwtí* ou obrigá-lo a sair.

Mas, já este, transformando-se numa lagartixinha, fugira para o capinzal.

Têt.txuá não viu e continuou botando fogo no ôco do pau, até que se convenceu de haver finalmente morto o seu companheiro. Voltou para a aldeia, mas, logo no porto (11), resolveu transformar-se num arapuá (12) e arranchou-se no galho de uma arvore.

Quando a gente da aldeia veio buscar agua no rio, um rapazinho viu o arapuá e logo com outros botaram fogo para afugentarem as abelhas, porém o cortiço não queimava. Compreenderam todos que aquilo não era um verdadeiro arapuá, mas certamente cousa encantada.

Desconfiado, o arapuá mudou-se para outro lugar mais conveniente aos seus fins, á margem da estrada da aldeia para o porto.

Quando uma pessoa ia passando sozinha, saltava por trás e matava, cravando nas costas as pontas afiladas das suas canelas.

---

(9) - *Tuãne* é uma especie de gasteropodo que não me foi possivel identificar.

(10)—*Krôpwtí* é uma especie de rato que tambêm não consegui identificar.

(11)—Porto é o lugar do rio, vizinho á aldeia, onde os habitantes vão colher agua para os usos domesticos. Aí é tambêm onde todos tomam banho. De ordinario, fica a menos de um quilometro da aldeia.

(12)—*Arapuá* é o nome tupí já bastante alterado da abelha indigena a que os mehin chamam *kukrantí*.

Ninguêm via, mas já a gente da aldeia começava a se inquietar com a morte misteriosa de muitos habitantes.

Um rapaz então lembrou-se de proteger as costas com a casca dura do pau chamado *minkóti*. Pediu a outros rapazes que o acompanhassem de longe e dirigiu-se para o porto. Quando o arapuá o viu, como de costume, saltou em cima, mas as pontas de ossos não conseguiram atravessar as cascas protetoras.

Imediatamente o rapaz virou-se, atacou o arapuá, que não esperava pelo estratagema, e auxiliado pelos companheiros, que logo chegaram, matou *Têt.txuá*.

V

Pódwô

Havia em outros tempos um mehin chamado *Pódwô*, que tinha cinco filhas; a mais velha era casada e a caçula muito novinha.

Aconteceu que o seu genro seduziu a sua esposa, mas ninguêm sabia.

Uma vez, *Pódwô* estava doente dos olhos e não podia ir ao trabalho na roça.

Somente o genro lá ia; antes, porém, de sair chamava o sogro, apesar de saber que este não estava em condições de o acompanhar.

Mas, passados alguns dias, *Pódwó* melhorou; sem dizer nada, depois que o genro saíu para a roça, foi ao seu encalço, pois desejava ver o serviço que já havia feito.

No caminho, notou o rastro de duas pessoas e admirou-se, porque o genro devia ter ido só. Ao chegar perto, num aberto do mato, deparou o marido da sua filha e a sua propria esposa muito juntos e estranhou esta intimidade,

Escostou o *hái* (13) no tôco de um pau e olhou melhor. Viu então que a mulher estava copulando

---

(13)—*Kái* é um urú tecido de palhas de burití. Serve para em viagem transportar os objectos precisos.

com o genro. Entesou o arco e despediu uma flecha, que se foi alojar certeira no olho do sedutor. Chamou a esposa e disse:

—Cura o teu genro e casa com êle, pois não te quero mais.

Envergonhado e sentido, *Pódwô* resolveu deixar a aldeia com as filhas, inclusive a mulher do seu genro.

Saíram, e lá muito longe deram numa lagoa; *Pódwô* quis pescar e preparava-se para isto, quando viu do outro lado um homem chamado *Autxêpururé*, que estava entiguijando a agua para apanhar peixe.

Como não desejava ser reconhecido, êle e quatro filhas, as duas mais velhas e as duas mais novas, transformaram-se em veados galheiros. A mais novinha era uma veadinha ainda pintadinha.

A filha do meio não sabia virar bicho.

Autxêpururé não tardou a vê-la e descobriu o encanto dos outros.

Em vista disto *Pódwô* tomou a resolução de eliminar o intruso. Matou-o, moqueou a carne, cobriu tudo de terra e prosseguiu a sua viagem com as filhas.

Adiante, a filha do meio, que se não encantava, sob o pretexto de que esquecera o seu *kôiké* (14), voltou ao lugar onde o pai havia enterrado o morto,

Tirou um pedaço da carne moqueada de *Autxêpururé* e voltou a encontrar-se com os outros. Quando *Pódwô* viu a filha comendo aquela carne, repreendeu-a severamente e perguntou se ela não tinha cabeça (isto é, se estava doida). Compreendeu imediatamente qua *Autxêpururé* não estava efetivamente morto e que não tardaria a vir em sua perseguição.

Nesta ocasião ia passando por um grande e altissimo pé de burití que crescera á margem da estrada. Falou então para a enorme palmeira, que de repente baixou a sua copa até o chão. O pai e as filhas se acomodaram nas folhas do buritizeiro e logo este voltou ao que era.

Daí a pouco, todos viram *Autxêpururé* que vinha pelo caminho, procurando os fugitivos; rodeou a pal-

---

(14)—*Kôiké* é uma pulseira.

meira onde eles estavam, mas não deu fé de ninguêm.

Já se dispunha a partir, quando a filha de *Pódwô* que se não encantava cuspiu e deste modo despertou a atenção do perseguidor, que imediatamente olhou para cima e disse:

—Eu também quero subir para conversar com vocês.

Tentou fazê-lo, mas não conseguiu, porque o estipite da palmeira era tão grosso, que êle não podia abarcar.

Pódwô então teceu com palhas de buriti uma corda, deu varios nós e fê-la pender até o chão, ficando com uma das pontas presa á sua mão.

Autxêpururé subiu pela corda, mas quando já estava pertinho do olho do buritizeiro, *Pódwô* soltou a extremidade da corda que tinha na mão e o seu inimigo caíu de grande altura. Porém, ao tocar no solo, se virou num *paaí* (15) e entrou no mato.

Pódwô desceu com as filhas, tendo para isto a palmeira baixado novamente até o nivel do terreno.

Uma vez em terra, pensou consigo mesmo que essa filha que se não encantava constituia um perigo á sua segurança e das outras filhas; combinou com estas um meio de se verem livres dela.

—Como havemos de fazer?

Pensaram, pensaram e acabaram por acertar que o melhor a fazer seria se transformarem num bicho de pena que voasse muito.

Viraram então periquitos e voaram, deixando a moça abandonada.

Vendo-se só, ela foi andando, andando, até que chegou perto da aldeia dos gaviões.

Quando estes foram buscar agua no rio, deram com a moça e ficaram muito alegres.

Todos então quiseram possuí-la ao mesmo tempo, vontade que de fato realizaram.

Depois desse ato de brutalidade, em que cada um se serviu de uma das diversas partes do corpo da vitima, a desgraçada filha de *Pódwô* que se não encantava morreu.

---

(15)—*Paaí* é uma especie de caranguejo dos cocais.

As outras e o pai, sob a forma alada de perequitos, foram para muito longe e nunca mais se soube delas (16).

VI

Pud e Pudlêra

No comêço do mundo não havia gente; na terra apenas viviam *Pud* e *Pudlêra* (17), que moravam juntos e eram compadres.

Uma vez *Pud*, sem que o seu companheiro visse, fez os buritizeiros e todos os instrumentos de trabalhar nos roçados.

Procurou na mata um lugar escondido e mandou que os instrumentos trabalhassem por si mesmos. Imediatamente todos entraram em atividade, uns derrubando pau, outros desgalhando, outros brocando, outros limpando mato, etc.

Pud assistia ao servico e só voltava para casa ao meio dia. Depois de alguns dias, *Pudlêra* percebeu a preocupação do compadre e perguntou:

—Compadre, que você está fazendo?

—Nada, foi a resposta.

No dia seguinte, quando *Pud* chegou do serviço, *Pudlêra* saíu disfarçadamente, foi arrodeando, arrodeando, até que achou o rastro do amigo e descobriu a veredinha pela qual este ia ao lugar do serviço. Foi pela pista, andou, andou, e lá adiante ouviu barulho desconhecido. Era dos instrumentos no trabalho. Curioso e admirado chegou mais perto; porém, ao se aproximar do lugar onde os instrumentos trabalhavam, todos eles pararam de repente.

Então voltou para casa. No caminho, viu que as fezes de *Pud* eram vermelhas, diferentes das suas.

---

(16)—Os *Gê* em geral, e muito particularmente os *mehin*, não são antropofagos e certamente jamais o foram, nem mesmo em carater ritual, como era usual entre os *tupí*. O caso aqui referido parece tratar-se duma perversão muito reprovada. A expressão—você não tem cabeça—corresponde a *doido*, para o qual não possuem uma palavra propria.

(17)—*Pud* é sol e *Pudlêra* a lua; como se vê, ambos são masculinos.

Quando encontrou o companheiro, falou:

—Você caga vermelho; que é que você está comendo?

—E' flor de pau-darco, disse *Pud*.

Pudlêra procurou as arvores floridas do pau-darco e comeu muita flor, mas as suas fezes não ficaram vermelhas. Voltou e disse:

—Não é flor de pau-darco; que é que você come?

Pud então levou o compadre a um grande buritizeiro e mostrou-lhe as frutas, que eram comestiveis quando maduras.

Tirou as frutas sazonadas e comeu; *Pudlêra*, porém, tirou frutas ainda duras, não amadurecidas, comeu e não gostou. Aborrecido com isto, jogou os caroços contra a palmeira que lhe dava buritís. Então esta, que era baixinha, porte tão reduzido que os seus cachos ficavam ao alcance da gente, cresceu de repente e ficou muito alta, como é agora.

Tempos depois, *Pud* andava pelo mato, quando avistou um *tsói* (18), que trabalhava, furando um pau; olhou para o belo penacho da ave e pediu:

—*Tsói*, dá-me o teu enfeite.

—Você aguenta?

—Aguento, respondeu *Pud*.

Tsói jogou de cima o seu bonito adorno, que entretanto era muito quente, mas *Pud* aguentou. Segurou o penacho e voltou satisfeito para casa.

Quando *Pudlêra* viu, achou muito bonito e ficou com inveja; disse que queria tambêm um enfeite igual.

Saíram os dois compadres pela mata á procura de *Tsói;* muito adiante depararam a linda ave.

Pudlêra pediu um penacho e *Pud* disse:

—Joga um bem forte.

Tsói jogou; *Pudlêra* não aguentou porque era quente demais. O adorno caíu no chão e logo irrompeu um tremendo incendio. O fogo foi queimando, queimando e se alastrou pelo mundo afora.

Pud subiu no ar e *Pudlêra* correu pelo chão, fugindo do incendio; subia num pau, o fogo chegava perto; descia, corria, subia noutro pau, mas logo o

(18)—*Tsói* é o picapau de penacho.

fogo chegava; descia novamente, corria e trepava-se noutro pau adiante, e assim foi até muito longe.

Quando o incandio se extinguiu, *Pud* disse:

—Vou á procura do compadre que, de certo, morreu queimado. Quero ajuntar a sua cinza.

De manhã cedo saíu com a fresca, andou, andou e muito longe achou *Pudlêra*, que estava deitado, descansando, depois de já ter apanhado uma capivara nova e gorda, acuada pelo incendio.

Pud viu a capivara e disse:

—Vamos moquinhar e comer o figado.

O companheiro ficou deitado no chão com a barriga para cima e êle moquinhou a capivara. A gordura era tanta, que se derretia e escorria pelo solo.

Levou um pedaço do figado para *Pudlêra*, mas, quando chegou perto, tropeçou e caíu com o figado quente sobre o compadre, que ficou com o ventre muito queimado pela gordura ardente da capivara.

E' por isto que a lua tem manchas.

Pud mandou que *Pudlêra* fôsse esfriar na agua do rio, porém recomendou com grande empenho que tivesse cuidado para não bulir com o *Kapranapéitá*, que estava debaixo dagua com a bunda para cima. Era perigoso, porque este animal, irritado, podia provocar uma inundação, fazendo jorrar pelo anus muita agua.

Passado bastante tempo, como *Pudlêra* demorava, desconfiado disse:

—*Pudlêra* já esfriou; vou ver o que está êle fazendo.

Ao chegar á margem do rio, viu que o compadre estava catucando com um pau *Kapranapéitá*. Era, porém, já tarde para evitar o desastre, pois logo jorrou do anus do estranho testudo corrente dagua tão caudalosa, que o rio começou a encher e foi euchendo, enchendo, até cobrir as varzeas, e levou tudo o que por aí encontrava.

Pud subiu, mas *Pudlêra* foi arrastado e desceu na enxurrada, de envolta com o que o rio ia colhendo, na sua passagem pelos campos inundados.

Passado o impeto da corrente, *Pud* quis salvar o companheiro e seguiu rio abaixo pela margem; lá muito adiante viu *Pudlêra* debatendo-se nagua. Tomou uma comprida folha sêca de buritá, segurou numa ex-

tremidade e botou a outra para o compadre se pegar. Quando, porém, tentou puxá-lo para fora, aconteceu que a folha se quebrou. Botou outra e também se quebrou; repetiu a tentativa varias vezes e sempre o resultado era malogrado.

Desanimado, foi descansar, mas, logo depois, pensou:—Vou pelo rio, pode ser que o compadre encalhe por aí, em qualquer lugar.

Desceu então ao longo do rio, reparando o curso das aguas.

Muito adiante percebeu que *Pudlêra* se tinha pegado a uma folha de miritĩ.

Puxou-o para fora do rio e os dois foram comer a capivara moqueada e depois da refeição procuraram a casa onde moravam juntos.

Algum tempo depois, *Pudlêra* adoeceu e logo morreu. *Pud* chorou e levou o cadaver para a sombra de um frondoso piquizeiro; preparou aí lugar conveniente, depositou o corpo e cobriu-o de folhas.

Voltou em seguida para casa e continuou a trabalhar.

A' tarde, quando de volta do serviço descansava, chegou *Pudlêra*, que havia ressuscitado.

Continuaram muito amigos e daí em diante andavam sempre juntos.

Um dia *Pud* adoeceu e morreu. *Pudlêra* cavou um buraco bastante fundo e enterrou o companheiro. Porém também em breve ressuscitou, voltou para casa e exprobou o compadre:

— Compadre, você para que fez isto comigo? Por que você não fez como eu fiz com você, quando morreu?

De então em diante *Pud* pensou que era melhor ficar só no mundo. Convidou *Pudlêra* para uma viagem e partiram; passaram além da aldeia do picapau e muito adiante disse ao companheiro que o ajudasse a cavar um buraco muito fundo. Acabado o serviço, mandou que *Pudlêra* entrasse para apanhar no fundo da cava um objeto que êle disse estar ali vendo. *Pudlêra* entrou e nada achou; quando ia saindo, *Pud* com o pau de cavar empurrou o companheiro para o interior da cova e imediatamente o cobriu de terra, socando bem depois.

Soterrado, *Pudlêra* morreu, porém não ficou as-

sim muito tempo; ressuscitou e apareceu ao compadre com uma enorme cabeça e dentes muito grandes. Quando avistou *Pud*, disse:

—Por que você fez isto comigo?

—Não foi por que eu quisesse; pensei que vinha saindo cobra do buraco.

Resolveram cuidar do roçado, que já estava preparado para receber a sementeira. *Pud* disse:

—Vamos dividir o terreno: eu fico com metade e você com a outra banda. Olhe lá, aproveite tudo, não vá deixar terra atôa, sem plantar.

Plantaram e foram para casa.

Depois de alguns dias, *Pud* chamou o compadre e disse:

—Vamos para a roça; já é tempo de capinar.

Lá chegando, notou logo que *Pudlêra* não tinha plantado todo seu quinhão; êle, porém, limpou a sua parte e mais o terreno que o amigo deixara de cultivar.

No tempo oportuno colheram os frutos; consertaram e melhoraram a casa comum.

Um dia, *Pud* convidou o compadre para banharem-se juntos no rio.

Foram. A' margem do rio, *Pud* cortou talos de burití e jogou na agua. Os talos afundavam e depois subiam á tona mais limpos e mais bonitos, transformando-se então em pessoas de boa aparencia. Os filhos de *Pud* são por isto alvos, bonitos, de cabelos lisos e compridos. *Pudlêra* também jogou talos de burití na agua; afundavam e logo boiavam, mas surgiam sujos e feios. Por isto os seus filhos são pretos, feios, de cabelo enroscado ou assanhado.

Pudlêra, em vista disto, procurou outra cousa para jogar na agua; apanhou pedra e atirou no rio. A pedra afundou e não voltou mais. Por causa deste ato esteril, *Pud* o repreendeu dizendo:

—Para que você fez isto? Você podia jogar talo de burití; pedra não faz filho.

Os filhos de *Pud* e os de *Pudlêra* espalharam-se pelo mundo e é por isto que em toda a parte há gente bonita, limpa, alva, de cabelo liso e comprido e gente feia, suja, preta, de cabelo assanhado e curto.

Povoado o mundo, *Pud* e *Pudlêra* resolveram su-

bir para o céu; mas, antes de o fazerem, desenharam os seus retratos na porta da casa onde moravam.

No céu, esticaram linhas do nascente ao poente, por onde deviam andar; um ficou de um lado e o outro do lado oposto; isto é, um anda de dia e o outro anda de noite. Quando *Pud* saíu pela primeira vez, percorrendo o céu segundo a sua linha, era tão quente, que fez secar tudo na terra. Em vista disto, êle construíu uma caixa e se meteu dentro; assim o seu calor ficou moderado e podia então atravessar o céu sem queimar coisa alguma na terra.

De noite, *Pudlêra*, quando passou a primeira vez no céu, esfriou tudo na terra. Fez também uma caixa e nela se meteu; daí por diante, quando passava pela sua linha no céu, não fazia nenhum mal, porque o frio que produzia na terra se tornou suportavel.

VII

Aukê

Antigamente uma mulher mehin chamada *Katuhit* concebeu uma criança que, cêrca de uma semana antes de nascer, falou no ventre materno; disse que queria tomar banho. A mãe foi para o rio. Ela saíu virada em peixe, banhou-se e voltou ao utero da sua genitora. Depois, nas vesperas do parto, preveniu que estava prestes a nascer e que ela se preparasse para isto. Realmente, no dia seguinte a mulher pariu um menino muito esperto, que cresceu rapidamente e por si mesmo se tornou extraordinariamente sabido.

Com a idade de uma semana, já estava durinho; na outra, já andava.

A gente da aldeia não se cansava de admirar esta creança prodigiosa, que se chamou *Aukê*.

Um dia, já estava bastante crescido, pediu á sua avó para ir também com os outros netos da velhinha banhar-se no brejo. A avòzinha levou os meninos ao banho, inclusive *Aukê*.

Na beira do corrego, convidou os seus pequenos companheiros para brincarem. Êle ia adiante e escondia-se no mato, então os outros deviam procu-

rá-lo. Quando um qualquer o achasse, esse é que devia ir esconder-se para os demais procurarem. Todos aceitaram alegres a proposta e iam começar o brinquedo.

Aukê adiantou-se pelo mato com o fim de esconder-se, mas um dos meninos foi ao seu encalço e viu que, em certo momento, êle desapareceu e no seu lugar estava uma onça pintada. Com medo, o menino gritou; a onça imediatamente transformou-se em *Aukê*, que disse:

—Você está mentindo! aqui não ha onça nenhuma.

Receosos com o estranho acidente, todos os meninos foram para onde a velha estava tomando banho.

Daí, *Aukê* nadou para o meio do rio e um camarada o acompanhou a certa distancia. De repente viu que *Aukê* mergulhou e logo surgiu á tona dagua sob a forma de uma enorme sucuriú. O menino, assombrado, gritou e no mesmo instante a cobra tornou-se *Aukê*, que disse:

—Você está mentindo; cadê sucuriú?

A avòzinha observou tudo, e voltaram para a aldeia.

A velha pensou que este neto constituía um serio perigo, pois, se ainda pequeno fazia o que fez, quando crescesse, podia muito bem ser capaz de destruir toda a aldeia. Resolveu então falar á filha, mãe de *Aukê*, e aos seus outros cinco filhos, que eram homens, a respeito dos seus receios. Disse que se devia matar aquele menino enfeitiçado, enquanto era ainda pequeno. Todos a ouviram com atenção e ficou combinada a eliminação de *Aukê*. Embora triste e constrangida, a mãe do menino anuíu á resolução tomada pelos seus irmãos, que logo concertaram um plano para a realização do intento.

No dia aprazado, os tios de *Aukê* convidaram-no para uma caçada de guariba na serra, em lugar muito alto, de acesso dificil e perigoso. Lá no cimo da montanha, á borda de enorme talhado, botaram os tios de *Aukê* alguns objetos venatorios, ao lado dos quais, disfarçadamente, ficaram dois deles. Um dos outros pediu ao menino que fôsse buscar aqueles objetos. Solícita a criança obedeceu e quando se

abaixou para apanhá-los, os dois tios que estavam perto a empurraram pelo abismo abaixo; a morte era inevitavel. Assim pensaram os irmãos de *Katuhit* e, persuadidos de que tinham dado fim ao perigoso sobrinho, voltaram para a aldeia descansadamente.

Grande, porém, foi a surpresa que os aguardava. Ao chegarem á aldeia, encontraram *Aukê*, calmamente, brincando, como se nada houvera acontecido.

Este ao ser precipitado do alto do talhado transformou-se numa leve palhazinha, que foi descendo ao sabor do vento, até encostar de manso no chão, ao pé do precipicio. Aí, tornou novamente á forma de menino e seguiu para a casa dos pais, sem nada ter sofrido.

Este acontecimento causou profunda sensação na aldeia, fazendo crescer ainda mais o medo que *Aukê* inspirava aos habitantes. Reuniu-se o conselho da tribu no terreiro da aldeia para discutir o caso. Acertou-se que somente o fogo seria capaz de fazer desaparecer o menino prodigio. Os tios ficaram de pleno acôrdo, mas a mãe de *Aukê* só aceitou a nova resolução de matarem o filho com profundo constrangimento. O perigo era para todos, de sorte que ela não tinha outro recurso senão conformar-se com a sentença de perder o filho devorado pelo fogo. Ficou triste e recolhida.

Numa chapada distante da aldeia, os tios de *Aukê* fizeram previamente uma grande fogueira. Levaram o menino, acenderam o braseiro e quando a lenha ardia com maior intensidade jogaram-no bem ao meio das chamas. Assistiram o fogo consumir inteiramente o corpo da criança e retornaram satisfeitos, certos de que, desta vez, tinham conseguido realizar um ato que ia resguardar a tribu de gravissima ameaça.

Katuhit decidiu-se a ir juntar as cinzas do corpo de seu filho e para isto foi ao local da coivara já extinta. Levou uma esteira nova e fios de algodão para bem acondicionar os despojos queridos.

Tomou a vereda da chapada em busca do lugar onde o filho fôra sacrificado, mas, quando chegou em cima, a certa distancia, surpreendida viu que a trilha

que seguia se transformara numa larga estrada, bem feita e limpa.

Continuou por este caminho e lá muito adiante deparou uma grande casa construída justamente no lugar onde ardera a coivara, cujos vestigios procurava. Nunca ela tinha visto casa igual, grande, alta e bonita.

Katuhit sentou-se na soleira da porta, pois já vinha cansada, e chorava com saudade do filho. De repente a porta abriu-se e apareceu *Aukê*, que surgiu do interior da casa; o seu aspecto, porém, era muito diferente, pelo que só a custo sua mãe o reconheceu: estava como um *português*! Falou assim:

—Minha mãe, como está vendo, eu não morri; tudo isto que está aqui foi feito das minhas proprias cinzas (19).

Sua mãe reparou e viu cousas extraordinarias, além da estranha casa, gente tambêm estranha, *kupens* e *petwgrés* (20); animais desconhecidos, vacas, bois, cavalos, cabras, carneiros, galinhas; objetos nunca vistos nem suspeitados, cadeiras, mesas, espingardas, etc.; alimentos jamais provados, bananas, rapaduras, carne sêca, arroz, etc.

Aukê explicou:

—Das cinzas brancas dos ossos fiz os *kupens*, gente branca, limpa, de cabelos lisos e compridos; das cinzas pretas dos cabelos fiz os *petwgrés*, gente preta, suja, de cabelos enroscados e curtos. Das cinzas dos toros de bacurí fiz os cavalos, das dos toros de piquizeiro fiz os bois.

Disse ainda que aos *kupens* deu papel e tinta para que escrevessem e espingardas para caçarem; aos *petwgrés* impôs a condição de escravos ou servidores dos *kupens*.

Na casa grande havia de tudo e todos que lá estavam obedeciam a *Aukê*, que era o dono de tudo aquilo.

Aukê mimoseou a sua mãe com muitos presentes, sobretudo alimentos, carne sêca, farinha, rapadura,

---

(19)—Esse ressurgimento das cinzas lembra o velho mito da ave fabulosa *Fenix*.

(20)—*Kupen* é a denominação dada pelos mehin aos homens brancos. *Petwgré* é o nome por êles dado aos negros.

etc., e disse que ela voltasse à aldeia e três dias depois retornasse, trazendo os seus tios.

Katuhit ao chegar á aldeia relatou o que tinha visto, despertando grande curiosidade e profunda emoção. Não era possivel descrer do que contava, diante das provas materiais que trouxera.

Três dias depois, ela e os seus irmãos chegaram á grande casa. *Aukê* os recebeu muito bem e apresentou aos seus tios uma espingarda e um arco muito bem feito. Êles recusaram a espingarda e pegaram o arco.

Então *Aukê* lhes fez ver quanto eram tolos, pois a arma de fogo era muito superior, Depois disto voltaram para a aldeia e lá continuaram a viver como dantes. *Aukê* ficou com a sua gente e tornou-se o governador de tudo, vivendo como gente civilizada.

Os *mehin* moravam de um lado do rio e os *kupens* do outro lado. Foi preciso muito tempo para que aqueles fossem compreendendo as vantagens de certas cousas dos *kupens* e as adotassem, como o facão, a espingarda, o cachimbo, a panela de ferro; aprenderam tambêm com muito tempo a plantar mandioca, arroz, cana, a criar boi, animal (21), porco, galinha; a comer rapadura, farinha, carne sêca, etc. Assim eles foram aos poucos deixando de comer casca podre de pau, de usar machado de pedra, arco e flecha, etc.

Notas sobre as lendas

Lenda n. I—Encerra a plena realização imaginativa de uma grande aspiração dos selvagens: vencer a tribu inimiga que causa danos frequentes e irreparaveis. Os atores principais, a propria tribu vencedora e a tribu contraria vencida, são, respectivamente, representados pelo herói da lenda, que é *Kenegumã*, e pelo gavião fantastico *Hok.tí*.

Pode-se aventar a idea de que o gavião fôsse o *totem* antigo de uma tribu inimiga. Esta figura en-

---

(21)—Aos equinos chamam os sertanejos do Nordeste e do Norte, em geral, *animal*.

tra em outras lendas, sempre com carater depreciativo.

A dramatização, relativamente simples, foi composta com elementos normais da vida jornaleira. A associação de *Kenegumã* com o irmão parece indicar a idea de uma aliança dos *mẽhin* com outra tribu amiga para dar combate a algum inimigo comum.

Vê-se que esse povo tinha por habito atacar os inimigos depois de longa e paciente preparação: robustecimento dos guerreiros, feitura de armas, elaboração de um plano estrategico; que procurava cansar o inimigo por meio de guerrilhas e outros estratagemas, antes de realizar a ação definitiva.

Lenda n. II - Nesta lenda, repete-se a realização do desejo de vencer o inimigo. Ainda *Kenegumã* é a propria tribu e o seu irmão *Waiitôme* a tribu amiga e aliada. *Kukói*, o inimigo comum que leva a ofensiva contra os *mẽhin*, instalado na circunvizinhança da aldeia, como que estabelece um assédio perigoso. A vitoria de *Kenegumã*, porém, é completa.

Lenda n. III — A lenda de *Dzawô* exprime a realização de varias aspirações: o desejo de ter relações com os espiritos e conseguir a intervenção destes seres poderosos na cura de males que afligem a tribu e até mesmo como auxiliares eficientes na obtenção das necessidades materiais do grupo. Está também manifesto o desejo que os *mẽhin* alimentavam de poder virar animais, sobretudo animais alados, que se transportam com rapidez e facilidade. Ainda outra aspiração que ressalta do conteúdo da lenda é a pratica da exogamia—«não quero casar com gente da minha raça». Entretanto, o *mẽhin* que casava fora da tribu desejava não incorporar-se á tribu de sua mulher, porém voltar ao seio dos seus.

Desta narração, é possivel tirar varias informações relativas á etnografia dos *mẽhin*: ao pai e á mãe da familia cabia a obrigação de angariar a subsistencia, trabalhando na roça; o trabalho agricola devia ser realizado na primeira metade do dia; acreditavam os *mẽhin* na existencia de espiritos (megahon) que, á semelhança dos homens, possuíam aldeias; conheciam narcoticos; havia uma preparação domestica para

esperar o parto, a qual consistia entre outras cousas principalmente em manter o fogo bem aceso; a parte comestivel mais estimada dos animais era o figado; as tríbus tinham enfeites caracteristicos ou pelo menos tais, que permitiam verificar-se não pertencer a certo grupo; na ordem moral, parece que o roubo feito ás tribus estranhas não constituía pratica reprovada; e, finalmente, o consentimento do pai ao casamento das filhas era indispensavel, etc.

Lenda n. IV—O desejo expresso e realizado é o de poder a gente transformar-se em animais, sempre que precise, para escapar de um perigo ou para dominar facilmente um inimigo. Outra vontade que se realiza aqui imaginativamente é insensibilidade á ação do fogo.

O ideal de ser bom, honesto, leal era tido em grande apreço, pois aqueles que o alcançavam efetivamente deviam ser premiados, ao menos conseguindo vencer facilmente os seus perseguidores e impondo-se á admiração da coletividade.

Os ensinamentos etnograficos dizem sobretudo respeito á caça: lançar fogo ao mato para juntar, e facilitar a caçada; fazer fogo e procurar encaminhar a fumaça pelo ôco dos paus onde a caça se oculta; o uso de carapuça calcarea de molusculos como raspadeiras.

Nesta lenda, *Pótxête*, que faz ressaltar as desejaveis qualidades de prudencia, moderação, sabedoria e lealdade, representa a propria tribu; *Têt.txuá* parece trazer a lembrança de uma tribu aparentada que se tornara inimiga.

Lenda n. V—Aqui, ressalta a vontade coletiva de evitar, no seio da coletividade, o adulterio e a sedução, bem como o desejo de ser possivel dominar a natureza, fazendo com que as plantas obedeçam á vontade dos homens, e ainda o de conseguir-se a propriedade da gente transformar-se em animais, sobretudo volateis, que fendem o ar em largos vôos.

Resulta do entrecho desta lenda que o adulterio e a violação, conquanto reprovados, eram algumas vezes praticados no seio da tribu; que os genros tra-

balhavam na roça dos sogros, o que parece indicar uma incorporação destes á familia da mulher. A mulher adultera podia ser repudiada. Parece que os filhos mais estimados eram os mais velhos e os mais moços. Os *mehin*, como os *tupí*, sabiam envenenar as aguas dos poços e lagoas para apanhar o peixe. Será possivel deduzir de uma passagem desta lenda que os gês antigos eram antropofagos? O fato está em contradição com tudo quanto se conhece deste grupo etnico, e a narração bem pode indicar simplesmente um caso de perversão ou ser interpretada como atributo negativo, atribuído a alguma tribu inimiga.

Lenda n. VI—Nesta lenda, torna-se evidente o desejo de se pouparem os homens ao trabalho rude, obtendo que os instrumentos operem por si. Outras aspirações são tambêm claras: a obtenção facil de lindos enfeites; a aquisição de fôrça de vontade, lealdade, do refôrço do espirito de solidariedade tribal; o poder de ressuscitar, ou vencer a morte; e, finalmente, a obtenção de atributos especiais de superioridade sobre as outras raças, dando lugar a rudimentares ideas de eugenia.

Pud, o herói da lenda, encarnação da tribu, é o sol; *Pudlêra*, representando papel inferior, deve encarnar uma tribu amiga, é a lua. Aqui se manifestam os desejos coletivos de atribuir a origem da tribu a seres superiores, aos mais importantes astros do firmamento.

Quanto ás indicações etnograficas, vê-se que os *mehin* eram agricultores ou se tornaram agricultores posteriormente; que fabricavam enfeites á semelhança do penacho do picapau; que sabiam moquear a caça grande; que tinham cuidados especiais com os mortos, cujos cadaveres não deviam ser inhumados, mas simplesmente depositados á sombra das arvores frondosas, devidamente protegidos. Atualmente, eles enterram os seus mortos em covas forradas de folhas, sendo o corpo envolvido em esteira de burití e depositado na sepultura com cuidado. Deve ainda ser protegido por meio de uma estiva de madeira, sobre que se lança a terra que deve fechar o buraco, evitando-se assim que esta pese sobre o defunto.

Lenda n. VII—A aspiração da gente transmudar-se á vontade em animal para, por este meio, adquirir certa superioridade sobre os seus semelhantes ou sobre algumas manifestações da natureza, patenteia-se em quasi todas as lendas por nós colhidas. Nesta, porém, assume uma intensidade maior, como mostram os requintes da urdidura dos episodios. A realização desse desejo é plenamente satisfeita. Outras aspirações secundarias apontam, sendo a mais importante destas a vontade de obter o povo *mehin* uma civilização mais adiantada, possuir armas de fogo, melhores mantimentos, cousas bonitas e valiosas, animais domesticos, culturas abundantes.

A dramatização é extremamente curiosa. No conteúdo latente descobre-se o conflito de tribus que lutam por uma civilização mais evoluída contra outras que preferem conservar as velhas tradições. *Aukê* é a figura de uma daquelas e os seus tios representam as tribus reacionarias.

Do conteúdo manifesto colhem-se indicações etnograficas importantes: os meninos *mehin* conhecem o brinquedo chamado «esconde-esconde»; os antigos *mehin* não fumavam ou ao menos não o faziam em cachimbo, não plantavam mandioca, arroz, milho e usavam como alimento casca podre de pau.

E' interessante verificar como em todas estas lendas despontam manifestações de verdadeira arte.

Na ultima, particularmente, avulta o esfôrço vitorioso pela consecução de um ideal bem definido, qual o de alcançar uma civilização superior. Realmente, que ideal maior pode dominar um povo barbaro? A vitoria de *Aukê* é uma satisfação completa desta suprema aspiração coletiva; êle vence todas as numerosas dificuldades que se lhe opõem, lutando galhardamente até contra a sua propria familia, contra o seu povo, contra os obstaculos naturais, contra tudo.

Mas, nesta lenda, ainda há outras passagens, que são verdadeiros esbôços esteticos, ideais penosamente atingidos. A luta, interna e surda dos sentimentos

maternos de *Kafuhit*, diante do sacriifcio do filho, necessario á salvação da tribu, luta vitoriosa, porque ela soube dominar heróica aqueles sentimentos elevados em beneficio de outros ainda mais altos, por isto que diziam respeito á salvação coletiva do grupo social, constitue um exemplo curioso.

Outro esbôço de obra de arte temos nas lendas I e II, nas quais *Kenegumã* luta vitorioso por um ideal supremo da tribu. Depois de varias peripecias onde se salientam as qualidades de prudencia, inteligencia e coragem do herói, depois de um grande esfôrço pessoal, êle consegue livrar o seu povo de dois terriveis inimigos.

Na lenda IV, *Pótxêie*, que era bom, leal, calmo e valente, vence em luta desigual embora a *Têt txuá*, que era mau, traidor, desprezivel.

Na lenda III, alcança-se satisfatoriamente o ideal de ser protegido pelos espiritos, pelos animais, de casar fora da tribu e de voltar ao seu seio.

Na lenda de *Pud* e *Pudiêra*, o ideal de ser leal e nobre, muito importante para a conservação e fortaleza da sociedade tribal, é vitorioso contra varias manifestações antagonicas, depois de muitos acontecimentos e acidentes imprevistos.

Finalmente, na lenda de *Pódwô*, o ideal de ser honesto, leal, moralizado, sobrepuja, em luta relativamente complicada, as qualidades dissolventes contrarias, nocivas á coesão social da tribu.

Em todos estes exemplos, alguns dos quais são bastante expressivos, impressiona o modo como o selvagem soube realçar, no conflito eterno entre o bem e mal, os fatos de adaptação social mais eficientes.